MOBILE

Copyrights and Trademarks

Autodesk SketchBook Mobile (2.9)

©2013 Autodesk, Inc. All Rights Reserved. Except as otherwise permitted by Autodesk, Inc., this publication, or parts thereof, may not be reproduced in any form, by any method, for any purpose.

Certain materials included in this publication are reprinted with the permission of the copyright holder.

Trademarks

The following are registered trademarks or trademarks of Autodesk, Inc., and/or its subsidiaries and/or affiliates in the USA and other countries:

SketchBook, SketchBook Copic Edition, SketchBook Designer, SketchBook Express, SketchBook Express for iPad, SketchBook Express for Android, SketchBook Mobile, SketchBook Mobile Express, SketchBook MobileX, SketchBook Ink, SketchBook Pro, SketchBook Pro for iPad, SketchBook Pro for Android, and SketchBook for Galaxy.

All other brand names, product names or trademarks belong to their respective holders.

Disclaimer

THIS PUBLICATION AND THE INFORMATION CONTAINED HEREIN IS MADE AVAILABLE BY AUTODESK, INC. “AS IS.” AUTODESK, INC. DISCLAIMS ALL WARRANTIES, EITHER EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO ANY IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY OR FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE REGARDING THESE MATERIALS.

Published by:

Autodesk, Inc.
111 McInnis Parkway
San Rafael, CA
94903, USA

Indice analítico

Copyrights and Trademarks 2

Indice analítico 3

Novidades 5

Introdução 6

Esboço 6

Grupo 6

Barra de ferramentas 7

Informações/Configurações 7

Gestos 8

Aproximar e afastar a tela 8

Reposicionar tela 8

Disco de Propriedades do pincel 10

Acessar o disco Propriedades do pincel 10

Redimensionar um pincel 10

Alterar a opacidade da tinta 10

Ferramentas de canto 10

Personalização de ferramentas de canto 10

Glossário 11

Alterar pincéis, cores e vista 14

Selecione um pincel 15

Menu radial – selecione um pincel 15

Editor – selecione um pincel 15

Paleta de pincéis – selecione um pincel 16

Personalizar pincéis 17

Alterar propriedades do pincel 17

Cores 18

Criar uma cor personalizada 18

Alterar RGB e HSB 19

Capturar uma cor 20

Painel de amostra 20

Selecionar uma amostra 20

Criar e modificar uma amostra 21

Biblioteca de cores da Copic 22

Selecionar uma amostra 22

Alterar a vista 23

Aproximar e mover-se pelo esboço 23

Afastar de um esboço 24

Ver toda a tela 24

Galeria 25

DeviantART 26

Como compartilhar sua arte no deviantArt 27

Como abrir uma imagem enviada em um navegador 27

Esboço e pintura 28

Importar um esboço 28

Para criar um novo esboço 28

Importar um esboço 29

Desenhar formas 29

Preenchimento estendido e área 29

Simetria 30

Desfazer e refazer 30

Desfazer pinceladas 30

Refazer pinceladas 30

Adicionar texto 31
Como adicionar texto 31
Transformação de texto 31

Uso de camadas 32
Camadas e o Editor de camadas 32
Que são camadas? 32
Como usar as camadas? 32
Adicionar uma camada 33
Duplicar uma camada 33
Adicionar uma imagem 33
Limpar uma camada 33
Mesclar camadas 34
Excluir uma camada 34
Exibir e ocultar uma camada 34
Reordenar camadas 35
Alterar a opacidade da camada 35
Preservar transparência da camada 35
Modos de mesclagem 36
Multiplicar camadas 36
Adicionar camadas 36
Camadas da tela 36
Aplicar modos de mesclagem 37

Transformar uma camada 38
Mover, girar ou dimensionar uma camada 38

Salvar, exportar e publicar esboços 40
Salvar esboço 40
Exportar o esboço 40
Abrir um esboço salvo 40

Alterar preferências 41
Geral 41
Pincéis e cores 41
Padrões de fábrica 42

Para obter informações sobre o SketchBook 43
Tour rápido 43
Sobre 43
Notícias do SketchBook 43

Novidades

Este capítulo descreve os novos recursos e uma lista de aprimoramentos e melhoramentos que podem ser encontrados nesta versão do SketchBook Mobile.

Nós adicionamos as seguintes ferramentas para esta versão:

- Compartilhe imagens com o grupo Autodesk-SketchBook do deviantART e inspire-se com outros artistas do SketchBook.
- Acesse o Guia do Usuário do SketchBook Mobile no menu Informações/configurações.

Aprimoramentos

Foram feitos aprimoramentos nas seguintes áreas:

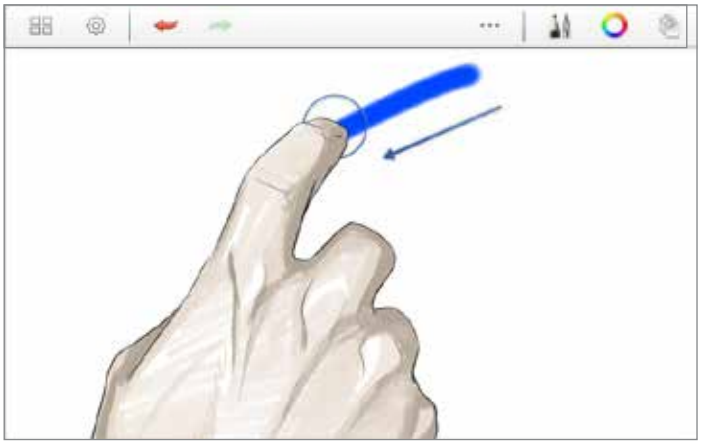
- Não aceita palma da mão
- Slides do Tour rápido
- Correções de bugs

Introdução

Te damos la bienvenida a Autodesk SketchBook® Mobile. Disfruta de la misma experiencia de escritorio de SketchBook® en tu dispositivo Android con un motor profesional de pinceladas y produce resultados de una calidad impresionante.

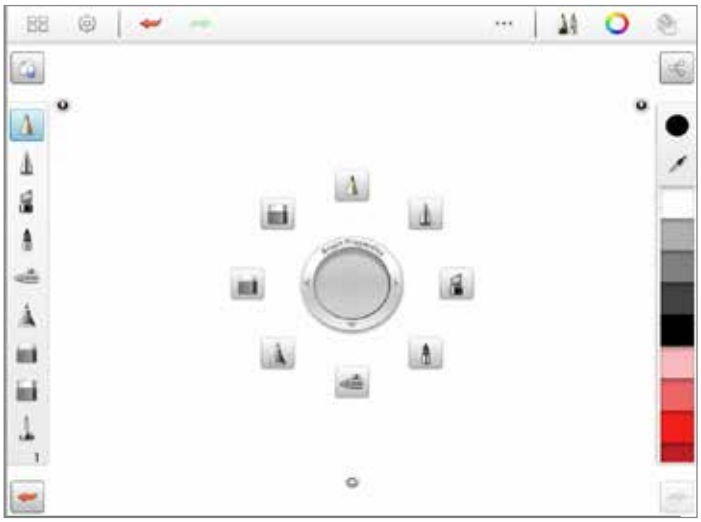
Esboço

Arraste o dedo para começar o esboço. Serão usados um pincel e uma cor padrão. Para alterar o pincel ou a cor, consulte *Círculo de cores*.



Grupo

Clique em (**Grupo**) para acessar a ferramenta de canto, o disco **Propriedades do pincel** (consulte *Disco das propriedades do pincel*). Toque duas vezes um canto para acessar a ferramenta de canto.



Para exibir o menu radial personalizável e as paletas, consulte *Cores e pincéis*.

Barra de ferramentas

Use as ferramentas na barra de ferramentas para salvar, criar, editar e acessar uma variedade de editores e ferramentas.

OBS.: a barra de ferramentas poderá ter aparência diferente, dependendo do tipo de dispositivo que você estiver usando.

Galeria	Novo esboço	Salvar	Galeria
Informações/ Configurações	Preferências Tour rápido Manuel do usuário	Modo Caneta Sobre Notícia do SketchBook	
Desfazer **Refazer**	OBS.: para dispositivos portáteis menores, essas opções estão disponíveis como ferramentas de canto.		
Ferramentas	**Simetria**	Horizontal	Vertical
	Estilos de desenho	Livre Retângulo	Linha Oval
	Guias	Régua	Circulo
	Ferramentas	Preenchimento	Transformar Texto
Pincéis			
Cores			
Camadas			

Informações/Configurações

Depois de tocar em , o menu **Informações/Configurações** é exibido. Ela contém as seguintes opções:

- **Preferências** - Personalize ferramentas e configurações do aplicativo.
- **Modo Caneta** - Responde à pressão da caneta ao desenhar com uma caneta sensível à pressão.
- **Tour rápido** - Faça um tour visual para aprender as noções básicas.
- **Sobre** - Saiba qual a versão do aplicativo em execução.
- **Manuel do usuário** - Acessar o manuel do usuário.
- **Notícia do SketchBook** - Conecte-se com o SketchBookNews.com e obtenha assistência, insira comentários, encontre documentos e artigos e muito mais.

Gestos

Na tela, toque duas vezes nos cantos da tela para acessar diferentes ferramentas ou use dois dedos para aplicar zoom, mover e girar.

Aproximar e afastar a tela

Na tela, junte ou afaste dois dedos para aproximar ou afastar o zoom.

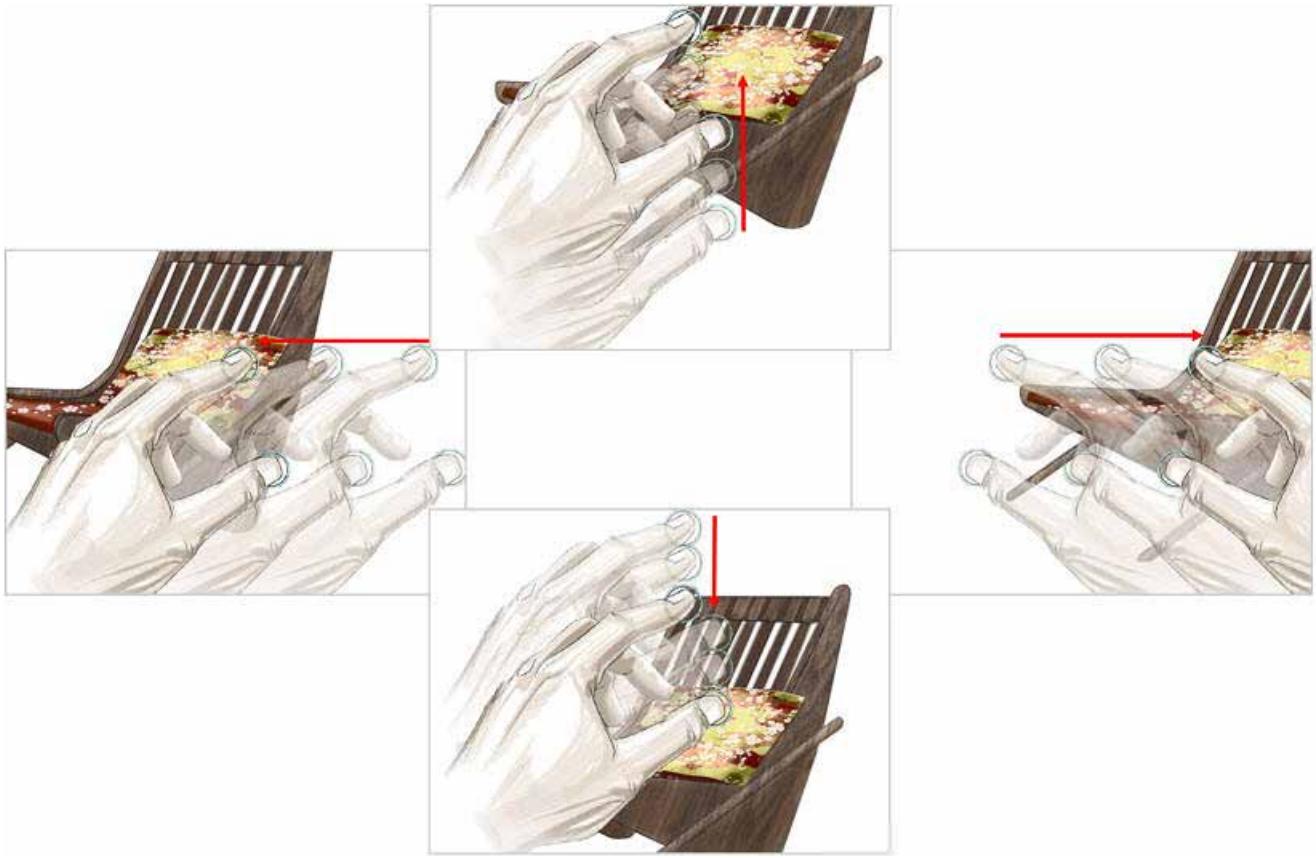
Pince e afaste os dedos para aproximar o zoom.

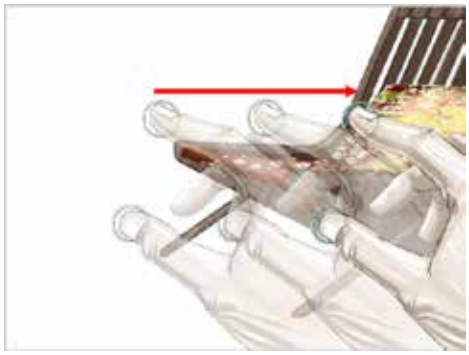
Pince juntando os dedos para afastar o zoom.

Reposicionar tela

Arraste dois dedos em direções diferentes para alterar a visão da tela.

Lembre-se de que isso não altera a disposição das camadas na tela. Para isso, consulte *Mover, girar ou dimensionar uma camada*.

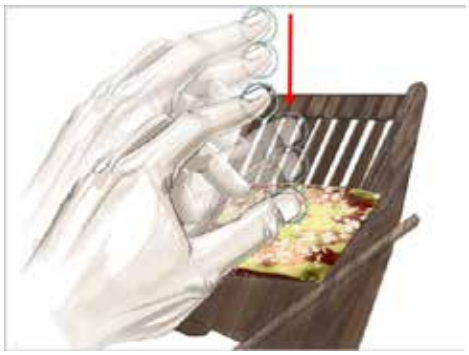




Com dois dedos, toque e arraste para **direita** para puxar a tela e ver o **lado esquerdo**.

Com dois dedos, toque e arraste para **esquerda** para puxar a tela e ver o **lado direito**.

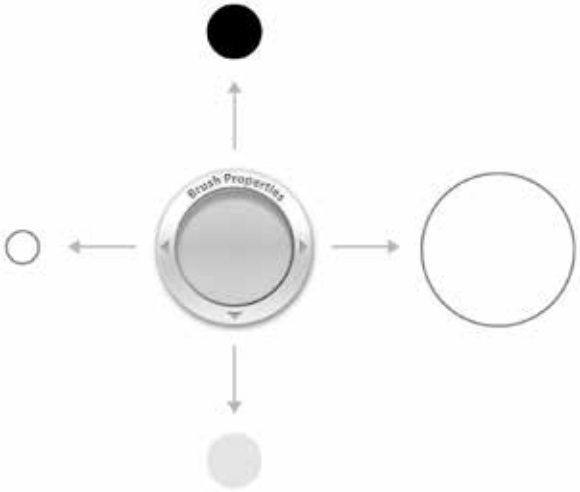
Com dois dedos, toque e arraste para **cima** para puxar a tela e ver a **parte inferior**.



Com dois dedos, toque e arraste para **baixo** para puxar a tela e ver a **parte superior**.

Disco de Propriedades do pincel

Use o **disco Propriedades do pincel** para alterar o tamanho de um pincel.



Acessar o disco Propriedades do pincel

Para acessar o disco das **Propriedades do pincel**, na parte inferior da tela, toque em .

DICA Toque na tela com três dedos ou toque em para acessar a barra de ferramentas.

Redimensionar um pincel

Do disco de **Propriedades do pincel**:

- Toque e arraste para a **direita** para **aumentar** o tamanho do pincel.
- Toque e arraste para a **esquerda** para **diminuir** o tamanho do pincel.

Alterar a opacidade da tinta

De dentro do **Disco de propriedades do pincel**:

- Toque e arraste para **cima** para **aumentar** a opacidade.
- Toque e arraste para **baixo** para **diminuir** a opacidade.

OBS.: para alterar a opacidade da camada, consulte *Alterar a opacidade da camada*.

Ferramentas de canto

Ao tocar em , as **ferramentas de canto** ficam visíveis. Outra forma de acessá-las sem torná-las visíveis é tocando duas vezes nos cantos da tela.

Os mapeamentos padrão de ferramenta rápida de canto são:

Superior esquerdo Superior direito

Inferior esquerdo Inferior direito

Personalização de ferramentas de canto

Para definir suas próprias ferramentas de canto, toque em para exibi-las. Mantenha pressionada uma ferramenta de canto para exibir uma lista de todas as ferramentas disponíveis. Selecione uma delas. Essas novas ferramentas substituirão a anterior.

Glossário

Definições de termos usados na Ajuda.

Pincel Ferramenta para adicionar pinceladas à tela. Os pincéis disponíveis são lápis, caneta, borracha, pincel, aerógrafo, marcador, pincel atômico, caneta hidrográfica e caneta de borrar.

Editor de pincéis Parte do **Editor** para seleção de pincéis e alteração de atributos.

Formato do pincel Contorno circular que mostra o tamanho de um pincel. Esta opção só está visível ao redimensionar um pincel. Esta opção só está visível ao redimensionar um pincel.

Pincelada Marca executada ao arrastar um dedo pela tela.

Tela Área de tela pintável em que os traços são aplicados e as imagens são importadas.

Grupo Elemento da IU para acessar a barra de ferramentas e o disco de **Propriedades do pincel**.

Editor de cores Parte do **Editor** com opções para selecionar, criar e alterar cores.

Conta-gotas Ferramenta também conhecida como seletor de cores, para pegar uma cor.

Movimentar rapidamente

Ação de movimento do indicador simulando o virar de uma página. Esta ação é usada no **Editor** para acessar diferentes páginas de pincéis.

Camada

Entidade que contém seu próprio conteúdo. Quando combinada ou empilhada com outras camadas, torna-se parte da composição. As camadas podem estar visíveis ou ocultas, reordenadas, transformadas, com opacidade alterada e mescladas.

Menu de marcação

Menu oculto acessível ao usar gestos de três dedos.

Opacidade

Nível de transparência. A opacidade da tinta/pincel e camada pode ser modificada.

Painel

Peça de um editor que pode ser virada para exibir opções específicas dessa seção.

Pincel de textura de forma

Pincel que usa uma forma para criar o traço. Uma variedade destes se encontram no Editor de pincéis.

Espaçamento do carimbo

Espaço entre uma série de carimbos que definem uma pincelada.

A diminuição do espaçamento deixa mais juntos os carimbos, produzindo uma pincelada suave e escura.

O aumento do espaçamento espalha os carimbos, produzindo uma pincelada mais clara e nem tão suave.

Traço

Criado quando se esboça ou se pinta.

Triângulo SV
(saturação e valor)

Valores que são combinados para criar losango no **Círculo de cores**. Toque e arraste o losango para ajustar o sombreamento o matiz da cor.

Amostra

Ficha de cor encontrada no painel **Amostras** do **Editor**. As amostras podem ser adicionadas ao painel.

Passar o dedo

Ação de arrastar rapidamente três dedos pela tela para acessar determinadas ferramentas.

Tocar

Ação de encostar ligeiramente nos cantos ou no meio da tela com dois ou três dedos para acessar certas ferramentas.

Transparência
(de camada, de pincel)

Quantidade de detalhes que se podem ver sob uma camada ou pincelada.

Alterar pincéis, cores e vista

O **Editor** tem duas seções. Contém uma variedade de diferentes pincéis, inclusive carimbos de cor e pincel de borrar. Vire o painel para acessar controles deslizantes para alterar os aspectos da pincelada.

Selecione a partir de uma variedade de pincéis e carimbos padrão que facilitam os esboços. Movimente rapidamente as páginas dos pincéis e selecione-o.

OBS.: O pincel usado pela última vez é salvo para a próxima sessão.

Selecione um pincel

Selecione um pincel usando o **menu radial** ou o **Editor**.

Menu radial – selecione um pincel

Ative o **menu radial** em **Preferências** para acessar o menu radial.

Toque em e, em seguida, toque em um pincel.

- Para acessar o menu radial, toque em .
- Para adicionar um pincel ao menu, toque e pressione um cone, selecione um pincel, faça as modificações e defina uma cor.

OBS.: Ative **Lembrar cores no menu radial** em **Preferências** para exibir as atribuições de cor de um pincel no menu radial.

Editor – selecione um pincel

1. Toque em .
2. Toque na seta abaixo do pincéis para alterar a página e acessar outros pincéis.
3. Toque em um pincel.

Paleta de pincéis – selecione um pincel

OBS.: se a paleta não foi exibida, ative **Utilizar Paletas** nas preferências.

Para adicionar um pincel à paleta, mantenha o dedo em no pincel e selecione outro pincel na janela pop-up.

OBS.: ao usar **Redefinir configurações de pincel**, a paleta de pincéis será redefinida permanentemente.

Toque em para acessar a **Paleta de pincéis**. Toque em um pincel.

- Toque em para fixar uma paleta ou em para ocultá-la.
- Mantenha o dedo em um pincel para acessar outros pincéis e personalizar a paleta. A **Paleta de pincéis** pode ser rolada e possui 24 espaços personalizáveis.
- Toque duas vezes em um pincel para fechar a paleta.

Personalizar pincéis

Procurando algo diferente? Altere as configurações de um pincel para personalizá-lo. No **Editor** há ferramentas para alterar o raio, opacidade, espaçamento e cor de um pincel.

Para voltar os pincéis às configurações padrão, consulte *Pincéis e Cores*.

Alterar propriedades do pincel

Use os controles deslizantes no **Editor** para alterar as propriedades de um pincel.

1. Toque em para abrir o **Editor**.
2. Toque em um pincel.
3. Execute um dos procedimentos a seguir:

   - Toque e arraste o controle deslizante para a direita para aumentar o valor ou toque **+** à direita do controle deslizante para aumentar em um valor determinado.

     OBS.: se os controles deslizantes não estiverem visíveis, toque em para virar o painel.

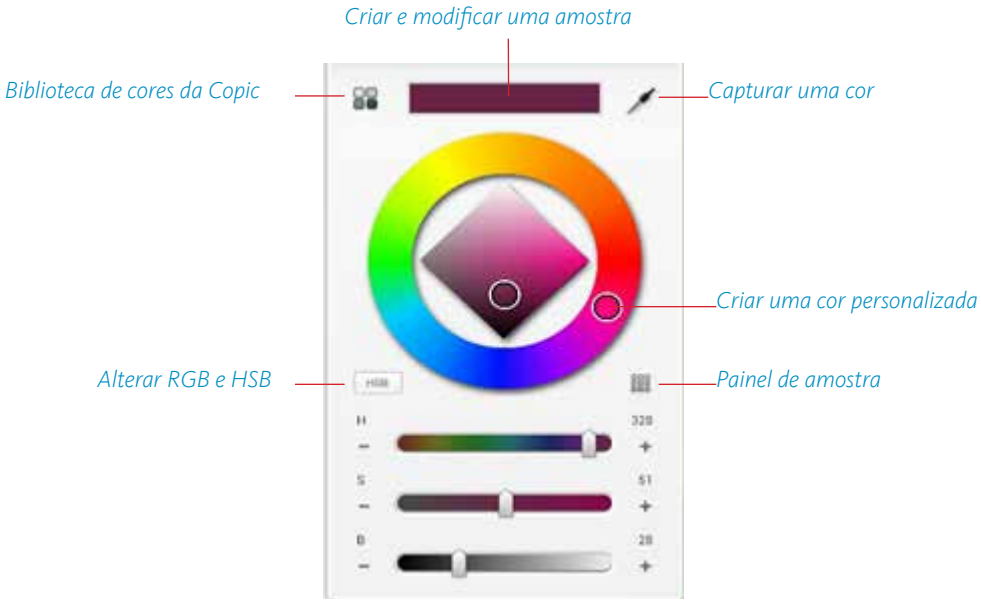
   - Toque e arraste o controle deslizante para a esquerda para diminuir o valor ou toque **-** à esquerda do controle deslizante para diminuir em um valor determinado.

     OBS.: o painel de propriedade rola para listar mais parâmetros.

4. Toque em um dos seguintes para alterar a ponta do pincel:

   OBS.: use o menu radial para acessar rapidamente os pincéis personalizados. Consulte *Menu radial – selecione um pincel*.

Cores


Criar e modificar uma amostra
Biblioteca de cores da Copic
Capturar uma cor
Criar uma cor personalizada
Alterar RGB e HSB
Painel de amostra

A **Editor de cores** contém um **círculo de cores** para selecionar uma cor, um **seletor de cores** para pegar uma cor, **Biblioteca de cores da Copic** e controles deslizantes para definir os valores RGB e HSB. Virar o painel para acessar as amostras de cores e criar uma biblioteca personalizada de cores.

Criar uma cor personalizada

Use os painéis do **Editor de cores** para criar ou selecionar uma cor.

1. Toque em .
2. Execute um dos procedimentos a seguir:

Toque e arraste no losango para alterar a saturação e luminosidade.

Toque e arraste os controles deslizantes para alterar os valores RGB ou HSB.

Toque e arraste com o anel para alterar o matiz.

Alterar RGB e HSB

É possível criar uma cor definido valores RGB e HSB. Execute um dos procedimentos a seguir:

- Toque em **HSB** para virar até o painel RGB.
- Toque em **RGB** para virar até o painel HSB.

- Toque e arraste os controles deslizantes para definir um valor.

Capturar uma cor

Capturar uma cor qualquer das seguintes modos:

- Activar **Manter pressionado para Seletor de cores** em suas preferências. Toque e mantenha pressionado para obter o **seletor de cores** . Mova sobre uma cor. Levante o dedo para capturá-la.
- No **Editor de cores**, toque em para capturar uma cor de sua tela.

Painel de amostra

O painel **Amostra** concentra uma seleção de fichas de cores predefinidas. À medida que se criam amostras, elas substituem as outras e aparecem neste painel.

IMPORTANTE É preciso fechar o Editor para salvar as amostras. Faça isso selecionando outra ferramenta na barra de ferramentas, esboços, salvando ou permitindo que o editor feche por si.

Ao trabalhar em projetos nos quais o cliente forneceu uma paleta de cor, capture e armazene amostras de cores para uso futuro.

Depois que pronto o esboço, há dois métodos para remover amostras:

- redefinindo preferências;
- substituindo as amostras.

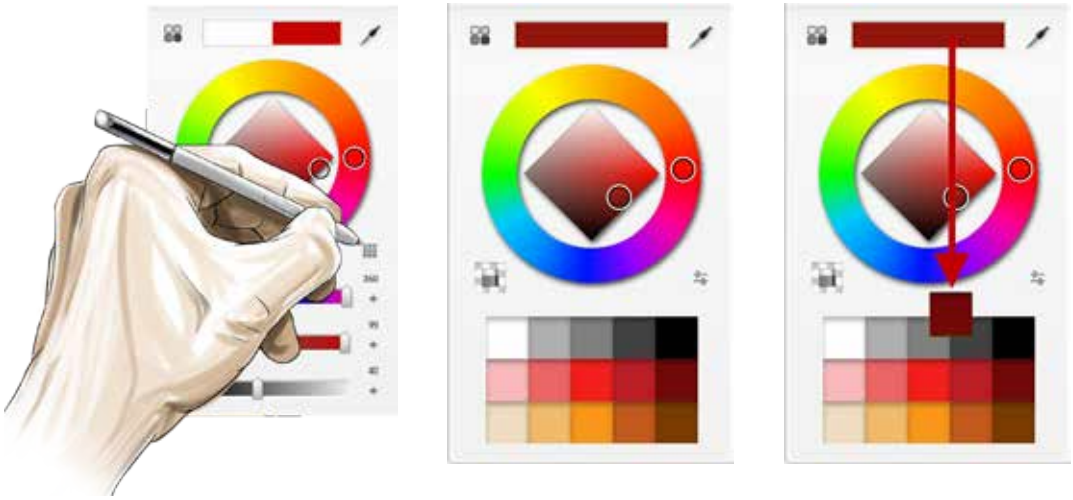
Selecionar uma amostra

Depois de acessar o **Editor**, use o painel **Amostras** para selecionar uma amostra de cor.

1. Toque em para virar até o painel **Amostras**.
2. Toque em uma amostra e, a seguir, comece a pintar.

Criar e modificar uma amostra

Depois de criar uma cor, salve-a criando uma amostra.



1. Execute um dos procedimentos a seguir:
   - Selecione uma cor usando o **Círculo de cores** ou uma amostra.
   - Crie uma cor usando o **Círculo de cores**.
   - Capture uma cor usando o (**conta-gotas**).
2. Toque em .
3. Toque e arraste a faixa de cores para ou entre as amostras de cores para adicioná-la à lista.

Biblioteca de cores da Copic

A **Biblioteca de cores da Copic** contém uma seleção de amostras de cor predefinidas.

Selecionar uma amostra

Depois de acessar o **Editor**, use o painel **Biblioteca de cores da Copic** para selecionar uma amostra de cor.

1. Se estiver no painel **Círculo de cores**, toque para mudar para a **Biblioteca de cores da Copic**.

   - Para acessar diferentes paletas de cores, toque e arraste o controle deslizante.
   - Para selecionar a cor comple-mentar, toque em uma ficha de cor para carregar sua cor complementar. Toque na cor complementar para selecioná-la.

   OBS.: nem todas as cores terão uma cor complementar atribuída. Para as que não tiverem, nada ou uma seleção de cores semelhantes à sua cor complementar será exibida.

2. Toque em uma amostra e, a seguir, comece a pintar.

Alterar a vista

Aproxime ou afaste uma área do esboço ou mova pela tela e altere a vista.

Aproximar e mover-se pelo esboço

Aproxime para ver os detalhes e ter maior controle ao esboçar e pintar.

Com dois dedos, arraste e expanda na tela para aproximar.

OBS.: para aproximar ainda mais, repita esta ação o quanto for necessário.

Com dois dedos, arraste a tela para alterar sua posição.

Afastar de um esboço

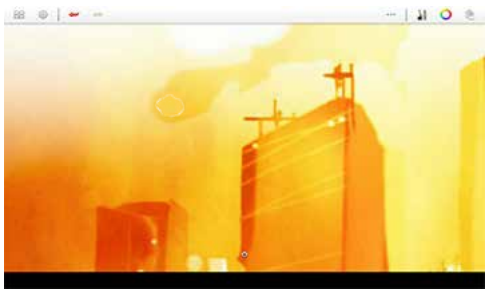
Afaste quando quiser ter uma visão melhor da composição geral.

Com dois dedos, pince a tela.

OBS.: para afastar ainda mais, repita esta o quanto for necessário.

Ver toda a tela

Defina uma ferramenta de canto como **Emoldurar Tela** (consulte *Personalizar as ferramentas de canto*) e toque nela para alterar instantaneamente a vista e exibir toda a tela.



Galeria

Na barra de ferramentas, toque para acessar a **Galeria**. Você será solicitado a salvar seu esboço, salvar uma cópia se uma versão já existir, não salvar ou cancelar.

A **Galeria** contém as seguintes opções:

- **Novo esboço** para cria uma nova tela em branco

  Toque em e escolha um tamanho de tela na lista.
- **Novo a partir de imagem** para carregar a imagem para a tela

  Toque em e selecione uma imagem em uma localização no seu dispositivo.
- uma **miniatura** de um esboço

  Toque em uma miniatura e e selecione uma das seguintes opções:

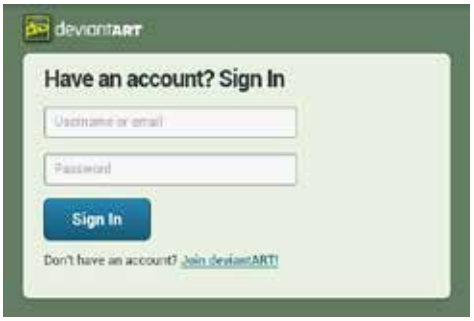
Editar	Pressione o botão **Voltar** para retornar para a tela e fazer alterações em um esboço.
Favorito	Toque em para identificar um esboço como um favorito.
Compartilhar	Toque em e selecione uma das seguintes opções: • **Compartilhar como PNG** para exportar um arquivo PNG da imagem. • **Compartilhar como JPEG** para exportar um arquivo JPEG da imagem. • **Compartilhar como PSD** para exportar uma imagem em camadas. A seguir, selecione um método para compartilhar a imagem.
Overflow	Toque em para excluir a imagem selecionada da **Galeria**. • Toque em **Enviar para deviantART** para exportar a imagem selecionada para sua galeria do deviantART. Consulte *DeviantART* para obter mais informações. • Toque em **Girar à esquerda** para girar a imagem 90 graus à esquerda. • Toque em **Girar à direita** para girar a imagem 90 graus à direita. • Toque em **Excluir** para excluir a imagem da **Galeria**.

DeviantART

deviantART
DeviantART is the largest online social network for artists and art enthusiasts.
Join deviantART to access the official Autodesk-SketchBook group, allowing you to publish, promote, and share your art with the worlds.
Start

DeviantART é a maior rede social on-line para artistas e amantes das artes. A Autodesk fez uma parceria com o deviantART para trazer um pouco da experiência do deviantART para o SketchBook. Publique sua arte e inspire-se com o trabalho de outros artistas do SketchBook. Se você não estiver conectado à sua conta da deviantART for a primeira vez que você usa a opção **deviantART**, a tela de introdução será exibida.

1. Na **Galeria**, toque na miniatura de uma imagem.
2. Toque em () e selecione **Enviar para deviantART**.
3. Se você não tiver efetuado o login, faça isso usando a tela exibida. Se você não tiver uma conta, toque no link **Join deviantART** para criar uma.

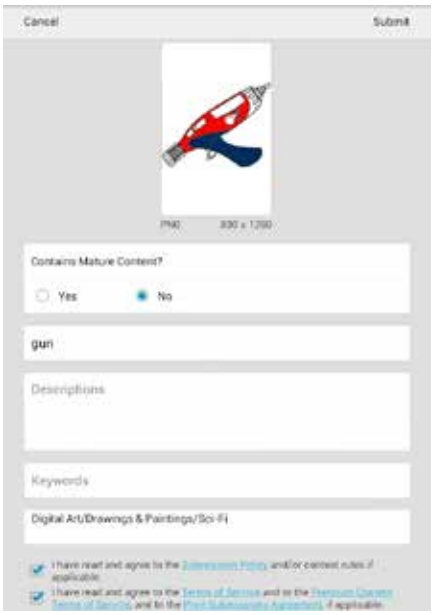


4. Quando a tela **Autorizar** for exibida, marque a opção na parte inferior e a opção **Authorize App** para que seu trabalho do SketchBook possa ser enviado à sua conta do deviantART.

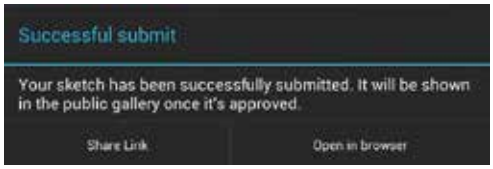
deviantART
SketchBook Pro
PRO
Authorize this app to connect to your account?
When you use this app, you will be able to:
Publish art to deviantART
Become eligible to be included in the deviantART gallery on Sketchbook
Deny
Authorize App

Uma galeria pessoal é criada no mesmo local em que o conteúdo enviado é exibido. Seu conteúdo também pode ser exibido na página do grupo Autodesk-SketchBook.

5. Quando a tela DeviantART for exibida, insira um título, selecione uma categoria, indique se a imagem tem conteúdo adulto e verifique as opções de autorização na parte inferior.



6. Clique em **Enviar**. A tela **Envio bem-sucedido** é exibida, fornecendo informações sobre o upload.


Successful submit
Your sketch has been successfully submitted. It will be shown in the public gallery once it's approved.
Share Link
Open in browser

Como compartilhar sua arte no deviantArt

Depois de enviar uma imagem à sua conta do deviantART, compartilhe um link para ela.

1. Na tela **Envio bem-sucedido**, toque em **Compartilhar link**.
2. Toque em um dos métodos para compartilhar seu conteúdo.

Como abrir uma imagem enviada em um navegador

Depois de enviar uma imagem à sua conta do deviantART, é possível abri-la em um navegador.

Na tela **Envio bem-sucedido**, clique em **Abrir no navegador**.

Esboço e pintura

Para criar um novo esboço

Para criar um esboço, toque , e escolha um tamanho de tela na lista.

Importar um esboço

É possível importar dois tipos de imagem:

Aplanado PNGs e JPGs são importados no SketchBook Pro como imagens aplanadas. Ao importar, sua orientação é respeitada e elas são dimensionados e centralizadas (não esticadas).

Em camadas Imagens PSD em camadas funcionam de forma diferente. Orientação, número da camada, modos de mesclagem, tamanho da tela e dispositivo precisam ser considerados antes de importar ou exportar.

Imagens em camada

Antes de importar os arquivos em camadas para o SketchBook Pro, é importante ler esta seção.

Como é possível importar arquivos em camada e exportá-los para diferentes tipos de dispositivos com diversos recursos, esta seção fornece dicas de como fazê-lo.

O SketchBook exporta arquivos em camada como PSDs, que são uma ótima maneira de compartilhar esboços e usar os arquivos em camadas em outro lugar. Compartilhar trabalho em andamento com seus amigos ou clientes. Faça-os ver nos próprios dispositivos e acrescentar comentários usando uma camada de anotação. Reimporte o arquivo, confira os comentários e volte a ele.

Galeria e salvamento

Ao importar um arquivo, é preciso salvá-lo ativamente antes de aparecer na **Galeria**. Consulte *Salvar esboço* para obter mais detalhes.

Importar um esboço

1. Na barra de ferramentas, toque em .
2. Toque em + para criar uma camada.
3. Toque em na nova camada para acessar as ferramentas de camada.
4. Selecione **Importar foto** ou **Importar câmera**.
5. Localize e toque em uma imagem para importá-la.

Desenhar formas

Use as ferramentas **Estilo de desenho** para auxiliar no desenho de linhas, retângulos e elipses, e também retorne ao modo de traço livre.

1. Toque em ▪▪▪.
2. Toque em um dos itens a seguir:

   para retornar ao modo de traço livre.

   para desenhar uma linha reta.

   para desenhar um retângulo.

   para desenhar uma elipse.
3. Toque e arraste para desenhar uma forma.

   OBS.: para sair de uma ferramenta Estilo de desenho, toque em uma ferramenta **Estilo de desenho** diferente, tal como .

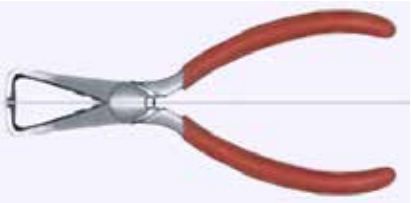
Preenchimento estendido e área

O **preenchimento estendido** preenche a camada ativa de cor, acelerando o processo de pintura e funciona como uma máscara.

1. Toque em .
2. Selecione uma cor.
3. Toque em ▪▪▪.
4. Toque em .
5. Toque em uma área que deseja preencher.

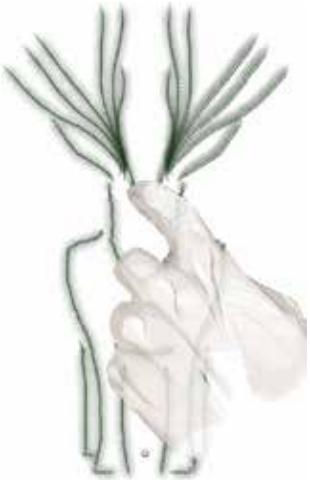
Simetria

A ferramenta Simetria permite ativar ou desativar a simetria enquanto faz o esboço. Tudo o que for desenhado desse lado do eixo fica espelhado.



O eixo de simetria sempre aparece no centro da tela.

1. Toque em ⋯.
2. Ele muda para ou .
3. Desenhe.



Desfazer e refazer

Desfazer pinceladas

O SketchBook é mais livre que o papel ou a tela. Quando é feita uma pincelada indesejada ou insatisfatória, é possível desfazê-la. Há 10 níveis de desfazer.

Para desfazer uma ação, execute uma das seguintes etapas:

- Para desfazer a ação anterior, toque em .
- Toque duas vezes no canto inferior esquerdo da tela.

Refazer pinceladas

Se você desfizer um traço e desejar tê-lo novamente, diferentemente do desenho tradicional, é possível recolocá-lo na tela. Há 10 níveis de refazer.

Para reaver ações desfeitas (refazer), execute uma das seguintes etapas:

- Toque em .
- Toque duas vezes no canto inferior direito da tela.

Adicionar texto

Como adicionar texto

1. Toque em ••• e T.
2. Defina a cor, o tamanho e a opacidade.
3. Toque em T para acessar o teclado.
4. Defina a fonte.
5. Toque no campo de texto.
6. Toque em ✓.

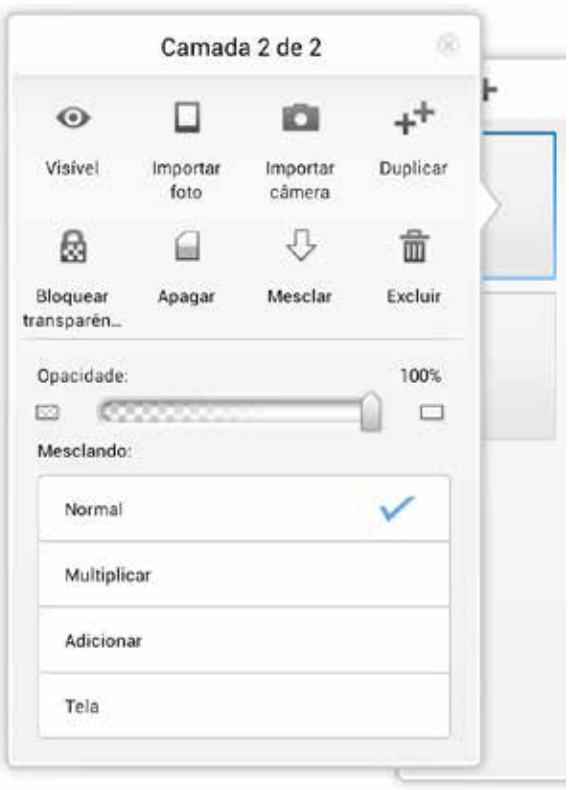
Transformação de texto

Use os botões na parte superior para transformar o texto.

Free — Com dois dedos, mova, gire e dimensione livremente o texto.	Inverta o texto verticalmente.
Mova o texto em qualquer direção.	Inverta o texto horizontalmente.
Gire o texto.	Gire o texto em 90° em sentido anti-horário.
Dimensione o texto para cima ou para baixo.	Gire o texto em 90° em sentido horário.

Uso de camadas

Camadas e o Editor de camadas



Acesse o **Editor de camadas** e suas camadas com na barra de ferramentas.

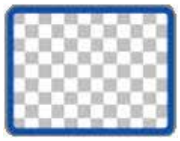
Use as camadas para criar um esboço com elementos individuais. Simplifique as alterações e explore suas variações.

Que são camadas?

As camadas oferecem um meio de marcar ou alterar imagens sem alterar o resto da composição. Use várias camadas para criar esboços complexos ou teste variações de um projeto.

As camadas são criadas, duplicadas, mescladas, ativadas e desativadas, reordenados, mescladas e excluídas usando-se o **Editor de camadas**.

À medida que se adiciona conteúdo a uma camada, a **visualização do Editor de camadas** é atualizada, exibindo o conteúdo e facilitando a identificação de uma camada.



Camada vazia

Camada com conteúdo

Como usar as camadas?

1. Toque em para abrir o **Editor de camadas**. A camada atual é realçada.

   OBS.: Na inicialização, o **Editor de camadas** terá uma camada na lista. Use + para adicionar até 5 mais camadas.
2. Toque em uma camada para acessar as ferramentas de camada.
3. Execute um dos procedimentos a seguir:

   - Exibir e ocultar uma camada
   - Preservar a transparência da camada
   - Adicionar uma imagem
   - Limpar uma camada
   - Alterar a opacidade da camada
   - Combinar camadas
   - Duplicar uma camada
   - Excluir uma camada
   - Reordenar camadas
   - Mesclar camadas

Adicionar uma camada

Crie uma nova camada vazia.

1. Toque em para abrir o **Editor de camadas**. A camada atual é realçada.
2. Toque em ✚. Na tela, a nova camada é exibida sobre as outras camadas. Para reposicioná-la, consulte *Reordenar camadas*.

Duplicar uma camada

Crie uma cópia da camada ativa.

1. Toque em para abrir o **Editor de camadas**. A camada atual é realçada.
2. Toque na camada que deseja duplicar.
3. Toque em . É criada uma camada duplicada, que se torna a camada ativa.

Adicionar uma imagem

Use ou para adicionar uma imagem a partir do Navegador a uma camada para fazer modificações no conteúdo e adicioná-lo à composição geral.

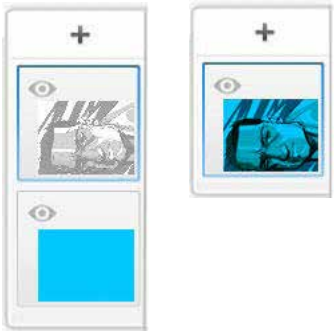
1. Toque em para abrir o **Editor de camadas**. A camada atual é realçada.
2. No Editor de camadas, clique em uma camada para torná-la ativa.
3. Toque em **Importar foto** ou **Importar da câmera** e selecione uma imagem.

Limpar uma camada

Excluir todo o conteúdo de uma camada. Para apagar uma camada, toque duas vezes no canto superior esquerdo da tela .

Mesclar camadas

Uma vez finalizado o conteúdo de uma camada, use **Mesclar** para combinar camadas. Isso libera camadas para a criação de outro conteúdo.



1. Toque em para abrir o **Editor de camadas**. A camada atual é realçada.

   A camada a ser combinada deve estar acima daquela com a qual será combinada. Se não estiver, reposicione-a. Consulte *Reordenar camadas*.
2. Toque em uma camada para acessar as ferramentas de camada.
3. Toque em .
4. Toque em **OK**.

Excluir uma camada

Remover camadas para criar espaço para novas camadas.

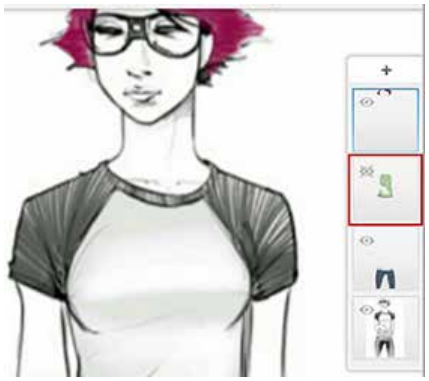
1. Toque em para abrir o **Editor de camadas**. A camada atual é realçada.
2. Toque em uma camada para torná-la ativa.
3. Toque em uma camada para acessar as ferramentas de camada.
4. Toque em e em **OK**.

Exibir e ocultar uma camada

Crie variações diferentes de uma ideia alterando uma cor, adicionando um logotipo, inserindo outra coisa na cena ou removendo um elemento. Ocultar e exibir as camadas permitem que essa flexibilidade, possibilitando ver somente o que deseja que seja visto.

1. Toque em para abrir o **Editor de camadas**. A camada atual é realçada.
2. Toque em uma camada para acessar as ferramentas de camada.
3. Execute um dos procedimentos a seguir:

Toque em para ocultar uma camada.



Toque em para exibir uma camada.

Reordenar camadas

Altere a ordem das camadas arrastando as camadas para cima ou para baixo uma da outra no **Editor de camadas**.

- Para fazer uma camada aparecer na frente da outra, mova-a para acima da outra.
- Para fazer uma camada aparecer atrás de outra, mova-a para baixo abaixo de outra.

1. Toque em para abrir o **Editor de camadas**. A camada atual é realçada.
2. Arraste a camada até a posição.

Alterar a opacidade da camada

Altere a transparência de uma camada para criar um efeito de mais ou menos impacto.

1. Toque em para abrir o **Editor de camadas**. A camada atual é realçada.
2. Toque na camada a ser afetada.
3. Toque em uma camada para acessar as ferramentas de camada.
4. Arraste o controle deslizante **Opacidade**:
   - para a esquerda para aumentar a transparência
   - para a direita para reduzir a transparência

Preservar transparência da camada

Use **Preservar a transparência da camada** para alterar apenas o conteúdo visível de uma camada. Quando esta opção está ativada, os pixels transparentes de uma camada continuam transparentes em vez de se tornarem brancos e opacos. Isso facilita a composição de várias camadas, combinando imagens de segundo plano e de primeiro plano, mesclando ocorrências entre pixels com vários níveis de transparência. Quando aplicada a uma camada que contém tinta, somente as partes pintadas da camada são preenchidas.

1. Toque em para abrir o **Editor de camadas**. A camada atual é realçada.
2. Toque na camada a ser afetada.
3. Toque em uma camada para acessar as ferramentas de camada.
4. Toque em para bloquear a transparência. O ícone é exibido na camada que você bloqueou.

Modos de mesclagem

Use modos de mesclagem para determinar como as camadas são compostas. Criar texturas complexas com várias camadas Selecione **Normal**, **Multiplicar**, **Adicionar** e **Tela**. Aplique-os e experimente sem medo de alterar permanentemente a composição.

Quando as camadas são combinadas, os resultados podem variar. Altere a ordem e experimente as configurações para chegar ao resultado desejado.

Multiplicar camadas

Use **Multiplicar** para produzir um efeito geral de escurecimento na aparência da camada.

Ao usar **Multiplicar**, o valor para cada pixel na camada é escurecido em um valor igual ou superior ao valor de pixels em outras camadas que ocupam o mesmo local na pilha de camadas. Isso produz um efeito semelhante ao de combinar uma ou mais transparências fotográficas e olhar através delas.

Adicionar camadas

Use **Adicionar** para clarear a composição geral, semelhante a **Tela**, mas de forma mais extrema.

Ao usar **Adicionar**, cada pixel é clareado por um valor igual ou inferior ao valor de pixels em outras camadas que ocupam o mesmo local na pilha de camadas. Isso é aplicado como um cálculo linear.

Camadas da tela

Use **Tela** para produzir um efeito de clareamento global na composição.

Ao usar **Tela**, cada pixel na camada é clareado por um valor igual ou inferior ao valor de pixels em outras camadas que ocupam o mesmo local na pilha de camadas. Ela produz um efeito oposto ao de **Multiplicar**.

Aplicar modos de mesclagem

Para adicionar um modo de mesclagem, faça o seguinte:

1. Toque em para abrir o **Editor de camadas**.
2. Toque em uma camada para acessar as ferramentas de camada.
3. Toque em **Mesclando**.
4. Desenhe.

Transformar uma camada

Gire, dimensione e mova uma camada usando **Transformar camada**. Redimensione uma camada, gire-a em um eixo ou a reposicione sem afetar o conteúdo em outras camadas. Não confunda estas com transformar uma tela, que altera a vista sem alterar a posição ou o tamanho de camadas.

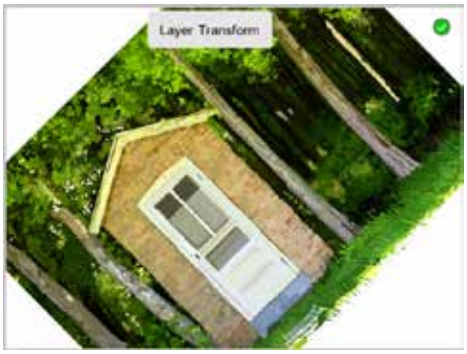
Mover, girar ou dimensionar uma camada

Use dois dedos para arrastar ao longo da tela e transformar a camada.

OBS.: Ao transformar uma camada, lembre-se de que nenhum conteúdo redimensionado e que se estende além do tamanho da tela (não na vista) será recortado. Desfazer esta ação restaurará o conteúdo; caso contrário, será perdido.

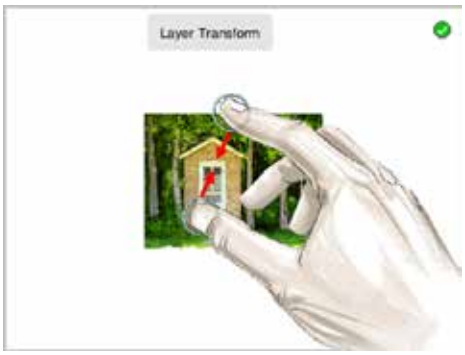
1. Toque em para acessar a barra de ferramentas.
2. Toque em e . A tela muda, exibindo o seguinte:
   - Free Com dois dedos, mova, gire e dimensione a camada.
   - Mova a camada em qualquer direção.
   - Gire a camada.
   - Dimensione a camada.
   - Inverta horizontalmente a camada.
   - Inverta verticalmente a camada.
   - Gire a camada em 90° em sentido anti-horário.
   - Gire a camada em 90° em sentido horário.

Cortesia: (c) Susan Murtaugh



Para **girar**, arraste em uma forma circular com um dedo.

Para **mover**, arraste o cursor para cima, para baixo, para a esquerda ou para a direita com um dedo.



Para **dimensionar**, arraste o cursor para cima, para baixo, para a esquerda ou para a direita com um dedo.

Para **dimensionar**, com dois dedos, pince a tela para obter uma camada menor e expanda os dedos para uma camada maior.

3. Quando terminar, toque em ✓.

Salvar, exportar e publicar esboços

Salve os esboços na **Galeria** e, em seguida, exporte-os e publique-os. A **Galeria** é um componente do **SketchBook Pro**. Se o aplicativo for excluído acidentalmente, a **Galeria** e todos os esboços nele serão excluídos. Portanto, recomendamos:

- Exportar para o cartão SD e para o Dropbox.
- Tirar capturas de tela e salvá-las na pasta **Screenshots**.

Salvar esboço

O SketchBook Pro salva automaticamente depois de 10 traços; no entanto, recomendamos salvar o trabalho e fazer cópias dele. Ao importar uma imagem, é necessário salvá-la antes que ela seja exibida na **Galeria**.

1. Toque em .
2. Toque em **Salvar**, **Não salvar** ou **Salvar cópia**.

Exportar o esboço

Exporte para seu cartão SD ou Dropbox. Escolha entre .PNG ou .JPEG (aplanadas) ou .PSD (todas as camadas são salvas para que, quando o arquivo for reaberto, a estrutura de camada seja conservada intacta).

1. Toque em , depois em **Salvar**, **Não salvar** ou **Salvar cópia**.
2. Toque na vista em miniatura do esboço.
3. Toque em para exportar.
4. Selecione um tipo de arquivo:
   - **PNG** ou **JPEG** para obter uma imagem aplanada.
   - **PSD** para uma imagem com várias camadas.
5. Siga as instruções na tela.

Abrir um esboço salvo

Sempre que um esboço for salvo na **Galeria**, será possível reabrir-lo para toque em para continuar a trabalhar nele. Quando um esboço é reaberto, o conteúdo é exibido no **Editor de camadas** e a tela é atualizada.

Alterar preferências

Use as preferências para personalizar as configurações do aplicativo. Para acessar as preferências:

1. Toque em para acessar a barra de ferramentas.
2. Toque em e em **Preferências**.

Geral

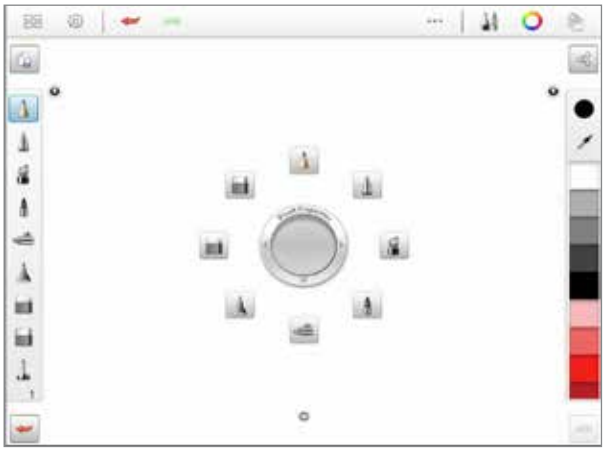
Para ativar uma preferência, toque na caixa de seleção junto a ela para adicionar uma marca de verificação.

- **Simetria: parar no centro** - Para que os traços parem no ponto central ao usar simetria.
- **Barra de ferramentas sempre visível** - Mantém a barra de ferramentas visível, mesmo ao desenhar.
- **Aprova o conjunto de dados** - Aprove a coleta de informações de uso.
- **Voltar para desfazer** - Toque na tcela Voltar para desfazer.

Pincéis e cores

Para ativar uma preferência, toque na caixa de seleção junto a ela para adicionar uma marca de verificação.

- **Pincel macio** - Faz com que os traços fiquem mais suaves.
- **Utilizar Paletas** - Ativa as paletas de pincel e de cores.



- **Mostrar Menu Radial** - Exibe o menu radial de anel em torno do pincel.
- **Lembrar cores no menu radial** - Mantém as cores atribuídas para o menu radial definido para elas.

- **Manter pressionado para Seletor de cores** - Use para ativar ou desativar o **Seletor de cores** exibido.

O **Seletor de cores** não aparece.
No entanto, quando ativados, ele é exibido.

Padrões de fábrica

Use os botões Padrões de fábrica para restaurar todas as amostras de cor e pincéis ao estado original. Se você não deseja restaurar todos os pincéis, é possível redefinir pincéis individuais. Toque no seguinte:

- **Redefinir amostras de cores** para alterar as amostras de cor ao estado original.
- **Redefinir configurações de pincel** para alterar as configurações de pincéis ao estado original.
- **Redefinir configurações de preferência** para alterar todas as preferências ao estado original.

IMPORTANTE Antes de usar **Redefinir configurações de pincel**, lembre-se de que ele remove os pincéisbaixados da SketchBook Store e redefine também o menu radial e a paleta de pincéis. É possível voltar à loja e baixar os pincéis novamente. No entanto, os pincéis personalizados do menu radial serão perdidos.

IMPORTANTE Antes de usar **Redefinir amostras de cores**, lembre-se de que ele redefine a paleta de cores.

Para obter informações sobre o SketchBook

Tour rápido

Toque em e em **Tour rápido** para acessar os slides do guia.

Sobre

Toque em e em **Sobre** para saber o número de versão do aplicativo.

Notícias do SketchBook

Abre a página www.sketchbooknews.com com a documentação mais recente do SketchBook e informações sobre a família de produtos SketchBook, eventos futuros e apresentações de usuários.

Ela contém dicas e truques para usar o software, resenhas de novos gadgets e hardware que podem ser usados com produtos SketchBook produtos, assim como versões da Ajuda para impressão. Encontre as atualizações mais recentes. Envie-nos comentários e sugestões.